

## МОЛОДЕЖЬ И ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ: СОЦИАЛЬНЫЙ АСПЕКТ

В словосочетании «молодежь и Интернет» в первую очередь слышатся различные негативные коннотации: чрезмерная увлеченность молодежью интернет-практиками со всеми сопутствующими последствиями, прежде всего связанными с резким ограничением прямых непосредственных контактов с реальностью, с окружающими. И действительно, можно отметить, что бывший в 60-е (и позже) энтузиазм по поводу возможностей освоения космических просторов уже не может конкурировать с привлекательностью киберпространства, где человеку значительно проще репрезентировать свое всемогущество. Компьютерная техника расширяет возможности традиционных массмедиа, усиливая их функцию «производителя чудес», столь важную для массового сознания, особенно в критические эпохи.

Киберпространство – это в определенном роде пространство фантазии, человеческого творчества, «объективация» внутреннего мира воображения человека в образный, доступный для восприятия множества пользователей мир. Виртуальность – это реальность, приятная тем, что она и «простому смертному» предоставляет преимущества власть имущих: власть и свободу действий, мало корректируемых ответственностью за них. Многие компьютерные игры (куда относят «аркадные» игры, возникшие еще на заре компьютеризации, боевые, стратегические, приключения или «квесты», а также ролевые) привлекательны именно этой «властью над миром», которой так не хватает в обыденной реальности, притом властью, крайне результативной и не требующей каких-то специфических умений и усилий. Иногда достаточно быстроты реакций. Столь наглядное проявление своего могущества привлекательно в основном для юной аудитории, недаром

интернет-кафе заполнено именно подростками, увлеченно играющими в различного рода «стрелялки» и «бродилки». Впрочем, степень свободы, предоставляемой человеку, не стоит преувеличивать: она ограничивается лишь выбором одного из нескольких вариантов вопросов / ответов или стратегий поведения. Тем не менее, эти игры, особенно стратегические, квесты и ролевые, дают возможность не только проверить свою логику, окунуться в фантазийный мир, но и поиграть со своей идентичностью, раздвинуть ее границы до пределов, невозможных и недопустимых в реальном мире. На более серьезной игре с идентичностью, выходящей за рамки виртуальности, построены иные компьютерные игры - онлайн-игры, в которых моделируется мир, населенный не компьютерными персонажами, а игроками, каждый из которых является воплощением реального человека. Здесь в виртуальном общении с реальными людьми (их может быть до нескольких тысяч), прячущимися за масками своих виртуальных «представителей», свобода действий и произвол зависят не только от сценария программиста, но и от взаимной воли игроков, совместно воссоздающих свой «выдуманный» мир. Почти как в обычной реальности.

Виртуальная реальность привлекательна тем, что дает чувство свободы не только от законов физики, но и от давления социальности, однако говорить о полном исчезновении собственно социальности вряд ли допустимо. Корректнее, по-моему, говорить о новой парадигме социальности, появляющейся в киберпространстве, которая не только не отрицает привычную социальность, но и прямо поддержана ею (что особенно заметно в социальных сетях). Анонимность, прикрытая никами, гендерными трансформациями, играми с изменениями своей идентичности, - удобна на различных развлекательных сайтах, особенно несколько сомнительного рода, вроде сайтов знакомств, на форумах, предназначенных для отдачи/получения советов, оценок, фактических сведений, где важнее мнение человека, чем он сам. Однако, если судить, например, по нашему известному городскому portalу E1, где наличествует множество форумов – от любителей животных,

будущих матерей, автомобилистов (объединяющих, впрочем, довольно большую аудиторию, не ограничивающуюся автомобильными заботами) до мелких «клубов по интересам», анонимность (особенно полная) предпочтительна только для меньшинства. Как и любое интернет-сообщество форумчане Е1 имеют свой облик. Есть свои «лидеры мнений», определяющие не всегда объяснимые предпочтения, и аутсайдеры, несмотря на «демократичность», обуславливаемую самой спецификой интернет-общения. Так принято любить кошек («ОАК – территория котэ») и ненавидеть собак (особенно бродячих), кавказцев и среднеазиатов, а также стоять в оппозиции к правительству. Меньшинство, особенно тех, кто главный смысл своего пребывания на форумах видит в защите режима, готов даже не объяснять (как делают умные чиновники), а оправдывать самые непопулярные действия и постановления правительства, остальные называют «засланными казачками», «ботами», «троллями», получая взамен наименования – «офисные хомячки», «нищоброды» и т.п. Именно меньшинство, провоцирующее своими взглядами (не только политическими) остальных, например заявлениями о допустимости педофилии «в истинном смысле этого слова» (т.е. без насилия), рьяно защищают свою анонимность, так что для форумчан остается загадкой – какого пола и возраста перед ними очередной «провокактор», «тролль». Видимо, эта анонимность нужна, чтобы защитить себя от желающих «встретиться и разобраться», хотя часто раздаются голоса, что не надо воспринимать провокаторские высказывания всерьез – за ними не стоит искреннего мнения, а только желание «расшевелить форум». Однако, судя по всему, угрозы расправиться кажутся не такими уж безобидными для тех, кто идет против течения, ведь остальные не так рьяно скрывают сведения о себе, наоборот, нередко выставляют фотографии, контакты (рабочие) и не боятся, когда по ходу общения кто-нибудь угадывает в них своего знакомого и выкладывает свою догадку на всеобщее обозрение.

Но уже в социальных сетях даже такого ограниченного рода анонимность во многом теряет свой смысл. Какой смысл в тех же, например, «Одноклассниках» выдумывать себе несуществующие имя и иные биографические данные? Понятно, что эти данные, будучи полностью измышлены, когда за ними не стоит реального прототипа, известного и интересного хотя бы ограниченному кругу лиц, - никого не интересуют. Конечно, полная откровенность, открытая для всеобщего обозрения, может только повредить, поэтому и приходится приукрашивать, скрывать многие личные сведения, ограничивать доступ для всех категорий пользователей, кроме определенных. Недаром, именно здесь и приходится отвечать за свои слова и действия так, что иной раз доходит и до уголовной ответственности.

В этом смысле, можно сказать, что социальные сети, появившись во времени позже всех вышеперечисленных компьютерных игр и интернет-коммуникаций и став намного популярнее их, вернули интерес, а вернее акцентировали неизбывность этого интереса, к реальному человеку, а не только к его бесчисленным виртуальным маскам, столь значимых для прежних сетевых сообществ. И такая популярность социальных сетей вызвана не только их многофункциональностью, способностью сочетать в себе преимущества различных форм коммуникаций – письменных, устных, непосредственных и опосредованных, но и тем, что эти коммуникации напрямую связаны с реальным миром. И связаны настолько тесно, что совершенно не нуждаются в переидентификации коммуникаторов, без чего не были мыслимы и не строились прежние интернет-сообщества.

Распространенность социальных сетей среди молодежи (да и среди более старшего поколения) лишний раз, по-моему, демонстрирует, что, вопреки паническим уверениям, утраты связи со своим реальным окружением не происходит. Интернет не только способен замыкать своего пользователя в выдуманность виртуального пространства (что особенно заметно по компьютерным играм), а, наоборот, с помощью своих технологий, передающих письменную и медийную информацию мгновенно, размыкает

коммуникационные возможности пользователя, расширяя, в том числе и его «оффлайновые» контакты. Правда и здесь появляются дополнительные поводы для претензий: отношения в сети поверхностны и легковесны, а главное, их техническая опосредованность, награждающая их преимуществами, отсутствующими в таком масштабе у отношений «в реале»: легкостью, быстротой, обширностью, сказывается и на непосредственных отношениях. Особенно актуальна эта проблема именно в молодежной среде. Да, интернет-общение в социальных сетях происходит между реальными людьми, зачастую знакомыми между собой в «реале», но оно происходит в ущерб полноценному прямому и непосредственному общению. Именно в ущерб, взамен, а не в дополнение.

Однако, не происходит ли в данном случае переворачивание причины и следствия: не является ли поглощенность онлайн-контактами не причиной, а, наоборот, следствием, пустоты и безразличности в реальных отношениях, от которых спасаются в интернет-сообществах так, как от пустоты и банальности жизни спасаются в глубине и занимательности искусства и беллетристики, в алкогольном и наркотическом одурманивании, в виртуальности кибермиров и т.п. В конце концов, у многих ли их «оффлайновые» контакты настолько глубоки и полножизненны, что способны конкурировать с «выхолощенными» «онлайн-контактами». Ведь и в реальном мире львиная доля отношений ничего не дает ни уму, ни сердцу, сводясь к формальным официальным или бытовым контактам и спасая своими этикетными или привычно-стандартными формами от конфликтов и от чрезмерной близости. Даже дружба иногда представляется привилегией исключительно детского и подросткового возраста: для проверки дружбы нужны испытания, которыми так богат взрослый возраст, но для самой дружбы требуются немало времени, досуга, взаимной внимательности – всего того, что взрослый возраст лишает своими заботами, а главное лишними отвлечениями. Поэтому можно говорить о кругах по интересам, о приятельстве, но не о дружбе, душевной близости. И

хорошо если хотя бы в семье есть отдушина, позволяющая среди множества людей, с которыми поневоле приходится взаимодействовать, не чувствовать свое одиночество и заброшенность. По-настоящему близкий круг все же узок. Внешняя широта этого круга у компанейских людей обманчива и обычно говорит о поверхностности их якобы близких и серьезных отношений.

Также не совсем уместно видеть в Интернете главную причину замены и вытеснения непосредственных контактов опосредованными, а также отчуждения от реального мира, стремления затушевать общение с ним сетевыми эрзацами. Это давняя тенденция, имеющая корни в становлении массмедиа, которые, по их определению Н.Луманом, характеризуются отказом от непосредственности интеракций между отправителем и адресатами. Так что перед нами отнюдь не новое явление, а лишь продолжение давней тенденции, правда, усилившейся в «сетевую» эпоху.

Насколько крайними бывают проявления данной тенденции говорит появление в молодежной среде такого явления как, например, хикикомори (в переводе с японского – «отходить, устраняться», «быть заточенным, заключенным»). Хикикомори – это особый вид расстройства социальной адаптации, присущий в основном молодежи и подросткам, избегающих любых непосредственных контактов с обществом и выбирающих добровольное заточение в квартире, живущих либо за счет родителей, либо за счет удаленной работы. Интернет-коммуникации при подобной самоизоляции оказываются чуть ли не единственным спасением, виртуальным окном, приоткрывающим реальный мир. Но и в данном случае сами по себе сетевые технологии редко являются причиной укрывательства от внешнего мира, скорее следствием, в вину которому, впрочем, можно поставить то, что оно не лечит, а наоборот, способствует усугублению лежащих в основе этого заболевания психических отклонений. Интернет-магазины и обычные магазины с доставкой товаров на дом, возможность дистанционного образования и работы фрилансером или в мобильном офисе

(конечно, не во всех сферах), многообразность общения в сети (до возможности виртуального секса) – все это отнюдь не способствует контактности замкнутого в добровольной тюрьме хикикомори. Однако, первооснову для формирования хикикомори стоит искать не в киберпространстве, а во внешнем пространстве современного мира с такими его социальными и политическими явлениями как насилие и теракты, настолько задевающими и пугающими (напрямую или косвенно) будущих хикикомори, что они предпочитают надолго затвориться в безопасности собственной квартиры. И без сетевых технологий, когда их еще не было, можно было наблюдать подобного рода затворников, прячущихся от опасностей и трудностей, чрезмерной (по их мнению) требовательности внешнего мира. Такое затворничество было всегда, но только с распространением интернет-технологий оно получило пищу и базу для своего усиления, распространения и омоложения.

Для большинства же молодежи интернет-технологии не только не закрывают окружающий мир, но значительно (как никакие другие способы коммуникации) расширяют его. И, кстати, можно заметить, что многие сетевые технологии, придуманные изначально для развлечений и общения, начинают служить более практическим и даже прагматическим целям и, притом, не только своих изобретателей (что понятно), но и самих пользователей. Те же социальные сети используются не только и не столько для установления дружеских, но и деловых контактов. На форумах наравне с мнением и советом предлагаются соответствующие услуги, блогеры ЖЖ не только объединяют своих сторонников, но и претендуют на формирование общественного мнения. Конечно, чем моложе пользователи, тем меньше они заинтересованы совмещать приятное с полезным. Подростки в этом смысле – наиболее прозрачная в своих интересах аудитория, не обременяющая еще свое общение двойным дном или дальним посылом. Пользователи постарше уже редко ограничиваются общением ради общения; осознают (правда, обычно не до конца) влияние новой, формируемой у нас на глазах

реальности, и используют ее в своих целях. Ролик, попавший в сеть, нередко лишается частного характера, и может резко изменить карьеру и судьбу выложившего его или его героев (что иногда одно и то же). Размываются границы частного и общего, личного и общественного, интимного и публичного, значительного и незначительного, работы и хобби, занятости и праздности, развлечения и обязанности (на разнице между которыми сыграл еще Том Сойер, когда увлек мальчишек отбывать за него наказание – красить забор). И если СМИ называют четвертой властью, то Интернет по праву претендует на наименование пятой власти, которая подминает под себя четвертую и нередко раздражает все три официальных ветви власти (хотя бы тем, что иногда даже подменяет какую-либо из них (особенно, когда они пробуксовывают)).

Да, возможности киберпространства значительно облегчают жизнь и не только в техническом или информационном плане, как и подобает развитым и широко распространенным технологиям, а становятся образом жизни (косвенно – даже для тех, кто им совсем не живет). Но и без каких-либо существенных катастрофических последствий нам приходится переживать со всей тяжестью уже не только приятные и положительные стороны этой взаимосвязи виртуальной компьютерной реальности с повседневной жизнью, но и отрицательные. Однако сводить только к отрицательным сторонам (как это любят делать особенно в рамках темы «молодежь и Интернет») все богатство, все нынешние и будущие возможности этой взаимосвязи двух уже неразделяемых миров – все же не правомерно.